Volume 9 Issue 2 (2024) Pages 653-662
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengaruh Penggunaan Gim Edukasi terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Yulia Nurmasita Devi[1]✉, Sujarwo[2], Tristanti[3]
Pendidikan Nonformal, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia[(1,2,3)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6300

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan dampak media situs web permainan edukatif (arcademics.com) terhadap motivasi belajar dan keterampilan mengingat kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimental yang mencakup pengamatan terhadap dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel penelitian terdiri dari 42 anak berusia 4 hingga 6 tahun, dengan 21 anak dalam kelompok eksperimen dan 21 anak dalam kelompok kontrol. Metode pengumpulan data meliputi observasi, pengujian, survei, dan pendokumentasian, yang menghasilkan data deskriptif. Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji sampel berpasangan digunakan untuk pengujian hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan edukatif secara signifikan memengaruhi motivasi belajar dan keterampilan pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

Kata Kunci: *website gim edukasi; motivasi belajar; pengenalan kosa kata*

Abstract

This study seeks to determine the impact of the educational game website media (arcademics.com) on learning motivation and English word memory skills in early childhood. This research used a quasi-experimental approach including observations of two groups: the experimental group and the control group. The study sample comprised 42 children aged 4 to 6 years, with 21 children in the experimental group and 21 in the control group. Data collecting methods included observation, testing, surveys, and documenting, resulting in descriptive data. Normality tests, homogeneity tests, and paired sample tests were employed for hypothesis testing. The study's results indicated that the utilization of educational gaming media significantly influenced learning motivation and English vocabulary recognition skills in early childhood.

Keywords: *educational game website; learning motivation; vocabulary introduction*

✉ Corresponding author :
Email Address: yulianurmasita.2023@student.uny.ac.id (Yogyakarta, Indonesia)
Received 26 November 2025, Accepted 26 December 2025, Published 24 March 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6300

Pendahuluan

Kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam hal lintas batas budaya guna mengakses berbagai informasi menjadi semakin penting di era globalisasi saat ini (Dewi & Listiowarni, 2019). Selain membuka peluang di seluruh dunia, kemampuan berbicara dan memahami bahasa Inggris merupakan kemampuan penting bagi perkembangan otak anak sejak usia dini (Juli et al., 2024). Menurut penelitian, kemampuan berpikir kreatif dan kritis anak, serta perkembangan mereka secara keseluruhan, dapat dipengaruhi secara positif oleh penguasaan bahasa Inggris yang baik sejak usia dini (Azizah & Wardhani, 2022). Namun, kesulitan seperti kurangnya minat belajar dan kurangnya pemahaman terhadap bahasa Inggris yang baik sering terjadi dalam praktik, terutama pada anak usia dini..

Pendidikan bahasa bagi anak usia dini merupakan fase yang kritis guna membentuk dasar kemampuan dalam berbahasa (Rintaningrum et al., 2022). Namun, mengajar bahasa Inggris terutama kepada anak-anak pada usia dini memiliki tantangan tersendiri. Anak-anak pada usia ini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan interaktif (Indarini & Rusnilawati, 2022).

Menurut Mansur (2023), di era globalisasi yang cepat ini, kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris menjadi hal yang penting, bahkan bagi siswa yang paling muda sekalipun. Sebagai alat untuk mengakses dan mengintegrasikan informasi dan pengetahuan global, kemampuan berbicara dan memahami bahasa Inggris dianggap lebih dari sekadar keterampilan yang akan bertahan di masa depan (Wijayanto & Widyasari, 2022). Hal ini memungkinkan para pendidik untuk mengembangkan media atau pendekatan pengajaran yang berhasil dan menarik bagi siswa, khususnya di tingkat sekolah awal bagi anak usia dini (Rumpoko & Diana, 2022). Hal tersebut selaras dengan studi kasus yang membahas tentang penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran bahasa inggris yang hasilnya memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran (Dian Yuliani Paramita, 2023). Namun, dalam proses pembelajaran bahasa terutama pada pembelajaran bahasa inggris bagi anak usia dini, harus menghadirkan serangkaian tantangan yang unik (S. Mulyani, 2023). Hal tersebut berkaitan dengan aspek peningkatan motivasi dan pengenalan kosa kata baru melalui metode yang efektif dan menarik. Oleh karena itu, pemanfaatan website gim edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris diharapkan mampu menjadi alternatif yang menarik untuk dieksplorasi. Saat ini sudah terdapat beragam *game* yang fungsinya tidak hanya mengandung unsur hiburan tetapi juga unsur edukasi didalamnya (Riswanto & Soraya, 2022).

Kemajuan teknologi digital yang pesat telah memperkenalkan aspek baru dalam pendidikan, khususnya melalui penggabungan permainan edukatif sebagai instrumen pembelajaran pionir (Hidayat & Nur, 2022). Permainan edukatif menyediakan metode pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan, yang mungkin meningkatkan keingintahuan dan keterlibatan anak-anak dalam penguasaan bahasa Inggris. Permainan digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan proses pembelajaran di berbagai tingkat dan disiplin pendidikan (Gutierrez et al., 2023). Penelitian terkini menunjukkan bahwa paparan bahasa Inggris ekstramural dan motivasi intrinsik sangat penting untuk peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris anak-anak. Pengenalan bahasa Inggris melalui media hiburan dan lingkungan keluarga secara signifikan memengaruhi pemahaman anak-anak terhadap kosakata bahasa Inggris reseptif, baik secara lisan maupun tertulis (Leona et al., 2021). Temuan ini memperkuat pernyataan bahwa pendidikan bahasa Inggris harus melampaui batas-batas ruang kelas tradisional.

Menurut Rahmadani dan Muryanti (2023), permainan edukatif adalah media yang menggabungkan aspek-aspek permainan digital sekaligus bertujuan untuk mengajarkan mata pelajaran tertentu. Menurut Uti et al. (2021), pembelajaran berbasis media mengambil pendekatan yang segar dan menarik. Permainan edukatif berpotensi membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, menurut berbagai penelitian. Menurut Ummulkhair et al. (2021), hal ini berpotensi menginspirasi anak-anak untuk lebih terlibat dan kreatif saat belajar. Permainan edukatif telah terbukti dalam berbagai penelitian sebagai alat

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6300

yang ampuh untuk melibatkan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka (Rahmadani & Muryanti, 2023). Dalam hal pembelajaran bahasa Inggris, permainan edukatif dapat berfungsi sebagai alat untuk instruksi dan sarana penguatan (Humaida & Suyadi, 2021). Permainan edukatif dibuat untuk memenuhi kebutuhan perkembangan emosional, sosial, dan kognitif anak-anak sekaligus menarik bagi mereka (Sari et al., 2022). Bahasa Indonesia: Dengan menggunakan metodologi yang sesuai dengan usia, permainan edukatif yang dirancang dengan baik dapat menawarkan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik (Mahardika, 2022). Teka-teki, tantangan, dan prestasi adalah semua bagian dari permainan edukatif yang dapat membantu anak-anak berpikir kritis dan memecahkan masalah. Semua hal ini dapat bersatu untuk membuat pembelajaran bahasa baru lebih menyenangkan dan mudah diakses oleh anak-anak. Salah satu bentuk media yang paling sering digunakan untuk melengkapi pendidikan adalah permainan edukatif (Agung, 2023). Video game terkadang distigmatisasi sebagai hobi yang berpotensi membuat ketagihan dan tidak ada gunanya oleh masyarakat umum. Pandangan ini didukung oleh fakta bahwa siswa yang bermain video game daring lebih mungkin mengembangkan kecanduan. Dalam hal tujuan yang dimaksudkan, video game dan permainan instruksional sebenarnya sangat berbeda. Umpan balik adaptif dan waktu nyata dalam permainan edukatif adalah yang membedakannya dari metode pembelajaran tradisional (Dotutinggi et al., 2023). Menurut S. R. I. Wahyuni et al. (2021), anak-anak dapat memperoleh manfaat dari permainan edukatif karena permainan tersebut memberikan umpan balik yang cepat, yang memungkinkan mereka untuk memperbaiki kesalahan mereka tanpa harus menunggu penilaian instruktur. Meningkatkan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran merupakan prioritas utama bagi para pendidik anak usia dini, dan hal ini dapat membantu anak-anak belajar dari kesalahan mereka secara langsung.

Menurut A. Wahyuni dan Sari (2022), permainan edukatif dapat berfungsi sebagai jembatan antara pembelajaran di kelas dan bimbingan yang lebih informal dari orang tua di rumah. Selain menyediakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif, permainan edukatif dapat membantu orang tua untuk lebih terlibat dalam pendidikan anak-anak mereka (Sandri et al., 2020). Tidak peduli tingkat membaca awal siswa, aplikasi edukatif dapat membantu mereka memperoleh kata-kata baru lebih cepat di kelas satu (Lee & Aspiranti, 2023). Hasil ini menunjukkan janji teknologi digital sebagai lingkungan yang fleksibel dan ramah untuk pendidikan.

Penguasaan bahasa paling baik dipahami sebagai proses holistik yang mencakup komponen mental, emosional, dan fisik ketika pendekatan pembelajaran yang diwujudkan digunakan bersama dengan metode pengajaran tradisional (Jusslin et al., 2022). Perancang permainan edukatif mungkin menganggap metode ini berguna dalam membuat permainan yang membantu anak-anak belajar dengan cara yang lebih menarik dan relevan. Muir dkk. (2024) mencatat bahwa terapi berbasis teknologi dapat membantu anak-anak kecil memperoleh pengaturan diri dan fungsi eksekutif. Kapasitas siswa untuk pengaturan diri dan fungsi eksekutif dapat ditingkatkan melalui inisiatif pengembangan kapasitas guru. (Muir et al., 2024).

Hal ini menyoroti perlunya perancang permainan edukatif untuk memprioritaskan pengembangan keterampilan metakognitif—yang penting untuk penguasaan bahasa—di samping konten linguistik. Sebuah meta-analisis oleh Taylor dkk. (2024) menunjukkan bahwa ada korelasi yang baik antara keterlibatan orang tua dalam konsumsi media digital anak-anak mereka dan hasil akademis anak-anak usia 0 hingga 6 tahun. Penemuan ini memberikan kepercayaan pada gagasan bahwa permainan edukatif dapat membantu orang tua dan anak-anak terlibat dalam percakapan yang bermakna saat belajar bahasa Inggris.

Motivasi intrinsik seseorang, atau dorongan yang mereka rasakan untuk belajar sendiri, adalah satu faktor terpenting dalam seberapa baik mereka mengingat informasi baru. Anak-anak cenderung lebih terlibat dalam jangka waktu yang lebih lama ketika mereka memiliki pengalaman belajar yang interaktif dalam permainan edukatif. Memasukkan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6300

elemen-elemen seperti level, umpan balik langsung, dan penghargaan ke dalam permainan edukatif dapat membuat anak-anak merasa berhasil dan termotivasi untuk terus belajar dan bekerja keras untuk mencapai akhir permainan dan mendapatkan hadiah (Asmadi, 2022). Mengingat konteks yang rumit dan beraneka ragam ini, ada kebutuhan mendesak dan kritis untuk meneliti dampak permainan edukatif terhadap motivasi belajar dan kemampuan mengenali kata-kata baru dalam bahasa Inggris di kalangan anak prasekolah di Perpustakaan Wonderhome, sebuah rumah literasi yang berbasis pada komunitas dan lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk menawarkan analisis menyeluruh tentang dampak permainan edukatif terhadap penguasaan bahasa Inggris anak usia dini dan relevansinya dengan pendekatan pedagogis modern.

Metodologi

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan menggunakan pendekatan quasi-eksperimental. Salah satu cara untuk mengetahui apakah suatu perlakuan memiliki pengaruh adalah dengan melakukan penelitian quasi-eksperimental yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Whatley, M. 2022). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan ujian lisan. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak prasekolah yang terdaftar di Wonderhome Yogyakarta.

Sampel penelitian terdiri dari seluruh anak usia dini yaitu 4-6 tahun dari kelompok ini, dengan tetap mempertimbangkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan sampel yang berjumlah 42 anak usia dini yang belajar di Wonderhome Library Yogyakarta yang dilakukan asesmen awal sebelum diberikan *treatment*, kemudian dilakukan asesmen lanjutan setelah diberikan *treatment* dengan penggunaan media gim edukasi yang diakses melalui website *arcademics*.

Prosedur pengumpulan data dilakukan secara runtut sebagai berikut, langkah awal pemberian pretest kepada peserta didik dari kedua kelompok sebelum intervensi, kemudian implementasi pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan gim edukasi pada kelompok eksperimen tersebut dan metode konvensional bagi kelompok kontrol. Lalu dilanjutkan dengan pemberian posttest kepada peserta didik di kedua kelas setelah intervensi, setelah itu dilakukan distribusi angket kepada peserta didik untuk mengukur persepsi mereka terhadap pembelajaran dengan menggunakan gim edukasi, langkah terakhir yaitu observasi terhadap interaksi peserta didik selama pembelajaran (Rahmadani & Muryanti, 2023). Instrumen tes pada pretest dan post test tersebut di modifikasi dari penelitian yang dilakukan oleh Uno dan Dilta Purnamasari.

Berikut ini merupakan indikator terkait motivasi belajar menurut Uno (2011:23): 1) Terdapat hasrat dan dorongan untuk mencapai keberhasilan dalam belajar, 2) Terdapat kebutuhan dan pendorong dalam proses belajar, 3) Terdapat impian atau visi yang hendak dicapai di masa depan, 4) Terdapat pengakuan atau validasi dan penghargaan dalam belajar, 5) Terdapat aktivitas menarik yang mendukung proses belajar, dan 6) Terdapat lingkungan belajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal Adapun indikator motivasi belajar yang diadopsi dari Dilta (2020) adalah: 1) memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dilanjutkan dengan analisis inferensial untuk membandingkan hasil tes sebelum dan sesudah *treatment*. Selanjutnya, analisis data kualitatif yang diperoleh dari survei dan observasi akan membuat peneliti memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam terkait pemikiran atau sudut pandang dan interaksi siswa sepanjang proses pembelajaran (Riswanto & Soraya, 2022).

Hasil dan Pembahasan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6300

Melalui teori behavioristik yang dikemukakan oleh Skinner dijelaskan bahwa proses pemrolehan bahasa pada anak dipengaruhi oleh stimulus atau rangsangan dari luar. Berkaitan dengan teori tersebut maka seorang anak dapat meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa inggrisnya melalui stimulus dari luar berupa penggunaan media gim edukasi (Suardi, Syahrul, dan Asri, 2019).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari penilaian kemampuan berbahasa Inggris pretest dan posttest, dan angket selama pembelajaran berbasis Website gim edukasi. Tabel 1 disajikan hasil dari nilai rata-rata dari kelas eksperimen yang telah diambil.

Tabel 1. Hasil Nilai Rata-Rata kelas Eksperimen

Variabel	Kelas	N	Mean
Motivasi Belajar	Pre Test Eks Eksperimen	21	51.14
	Post Test Eksperimen	21	76.81
Kemampuan Kosa Kata	Pre Test Eks Eksperimen	21	30.76
	Post Test Eksperimen	21	64.19

Berdasarkan statistik pada table 1, motivasi kelas eksperimen untuk belajar bahasa Inggris bagi anak usia dini di Wonderhome Yogyakarta meningkat sebesar 66% setelah menggunakan situs web permainan edukatif. Dari rata-rata sebelumnya hanya 30,76 menjadi 64,19, terjadi peningkatan sebesar 48% untuk variabel yang berkaitan dengan kemampuan mengenali bahasa Inggris. Program SPSS 27 digunakan untuk semua pengujian data, dan data dihitung menggunakan aturan Shapiro-Wilk. Temuan dari Uji Normalitas untuk Motivasi Belajar dan Pengenalan Kosakata disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas Motivasi Belajar dan Pengenalan Kosakata

	Shapiro Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
E1_Motivasi	0.933	21	0.155
E1_Kosakata	0.926	21	0.112
E2_Motivasi	0.924	21	0.104
E2_Kosakata	0.916	21	0.071

Hasil uji normalitas dengan data kurang dari 30 dilakukan dengan menggunakan Shapiro-Wilk. Data menunjukkan bahwa semua variabel yang di uji terdistribusi dengan normal. Semua nilai signifikansi dari data yang diperoleh lebih besar dari 0.05. Selanjutnya dapat dilkaukan Uji Homogenitas karena keseluruhan data yang diperoleh telah terdistribusi dengan normal.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T test Motivasi Belajar

		Paired Mean	Differences Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PreTestEks PostTestEks	-33.429	7.068	1.542	-36.646	-30.211	-21.673	20	<0.001

Berdasarkan tabel 3 dapat terlihat bahwa pada uji pair 1 nilai sig (2-tailed) adalah <0.001 yang artinya ada perbedaan rata-rata motivasi belajar berdasarkan angket sebelum

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6300

dengan sesudah diberikannya treatment pada kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan sebelum dan setelah dilakukannya perlakuan berupa penggunaan website gim edukasi pada kelas eksperimen yang berpengaruh terhadap motivasi belajar anak usia dini.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T test Kemampuan Mengenal Kosa Kata

		Paired Mean	Differences Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PreTestEks PostTestEks	-25.667	1.592	0.347	-26.391	-24.942	-73.898	20	<0.001

Data pada tabel 4 menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki perbedaan rata-rata dalam pengenalan kata antara pretest dan posttest, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai uji pair 1 sig (2 tailed) < 0,0001. Berdasarkan nilai sig kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media situs web permainan edukatif selama proses pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini berdampak signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi kosakata.

Pembahasan

Gim edukasi merupakan sarana atau media yang secara khusus dirancang guna menunjang kepentingan proses pembelajaran (Khadijah et al., 2022). Untuk menarik perhatian anak-anak dan menumbuhkan perkembangan bahasa mereka, pengajaran bahasa Inggris pada anak usia dini harus menarik dan interaktif (Khairunnisa & Ain, 2022). Dalam penelitian ini, penggunaan website gim edukasi telah digunakan sebagai sarana yang diharapkan mampu untuk memfasilitasi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan pengenalan kosa kata bahasa Inggris.

Gim edukasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah website gim edukasi yang dirancang untuk memfasilitasi penguasaan bahasa Inggris pada anak usia dini. Website tersebut dapat diakses dengan mencari kata kunci arcademics.com pada kolom pencarian di internet. Website arcademics menawarkan beragam aktivitas interaktif, termasuk permainan memori, teka-teki kata, dan mencocokkan gambar dengan kata (Rifqi et al., 2024). Fitur tersebut menggabungkan gambar-gambar yang menarik secara visual dan hidup, serta suara dan musik yang menarik untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak (Badawi & Zumrotun, 2023).

Strategi penggunaan gim edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris meliputi: a) Sesi Pengenalan: Guru memperkenalkan gim edukasi kepada peserta didik, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menunjukkan cara penggunaan website gim edukasi, b) Sesi Pembelajaran: Peserta didik diminta untuk menggunakan aplikasi gim edukasi secara mandiri atau dalam kelompok-kelompok kecil. Guru memberikan arahan dan bimbingan saat peserta didik menjalankan aktivitas pembelajaran, dan c) Sesi Refleksi: Setelah menggunakan aplikasi, peserta didik dan guru melakukan sesi refleksi bersama untuk membahas pengalaman belajar, pemahaman konsep kosa kata bahasa Inggris, dan kesulitan yang dihadapi (Wardana et al., 2022).

Hasil dari dua set analisis data mengonfirmasi hipotesis penelitian. Untuk menguji hipotesis pertama, kita akan melihat seberapa besar dampak permainan edukasi daring terhadap keinginan anak-anak untuk belajar bahasa Inggris. Menurut hasil uji-t sampel berpasangan yang ditinjau dalam tabel, tingkat signifikansi yang dicapai adalah 0,001, yang lebih rendah dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang mencolok antara nilai rata-rata kuesioner motivasi sebelum dan sesudah penerapan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6300

pembelajaran melalui situs web permainan edukasi. Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa ketika mereka menggunakan berbagai media untuk belajar bahasa Inggris, menurut penelitian Mansur (2023), yang mendukung kesimpulan penelitian ini. Media pembelajaran yang bervariasi, seperti gim edukasi, video pembelajaran, dan materi visual, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Faila Shofa, 2022). Dengan media tersebut, siswa merasa termotivasi untuk belajar, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbahasa mereka (S. Mulyani, 2023). Upaya yang dapat dilakukan guna mengoptimalkan perkembangan bahasa anak usia dini adalah dengan memperkenalkan kosa kata dalam bentuk permainan atau gim yang dapat mengedukasi. Robbanni (2016) juga menekankan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat membuat penggunanya merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat kosa kata baru.

Hipotesis kedua dari penelitian ini adalah bahwa media dari situs web permainan edukatif dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan pengenalan kata dalam bahasa Inggris. Kelompok eksperimen yang menerima terapi melalui media situs web permainan edukatif mengalami peningkatan nilai rata-rata skor pasca-tes, yang memperkuat gagasan ini. Pada kelompok eksperimen, perbedaan antara nilai pra- dan pasca-tes adalah 46%. Selain itu, penelitian Mhutiara (2020) memperkuat temuan penelitian bahwa permainan edukatif bahasa Inggris memiliki dampak substansial pada perolehan kosakata bahasa Inggris awal. Permainan edukatif tidak hanya memikat anak-anak, tetapi juga menyediakan lingkungan yang menarik, interaktif, dan menghibur untuk belajar (Sandri et al., 2020). Dengan desain yang disesuaikan dengan usia dan kebutuhan anak, gim edukasi mendorong eksplorasi kosa kata melalui aktivitas yang melibatkan visual, audio, dan kinestetik secara bersamaan (Rahmawati & Muhroji, 2022). Hal tersebut akan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif karena anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat kata-kata baru. Selain itu, penggunaan gim edukasi juga memungkinkan anak belajar secara mandiri maupun kolaboratif, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (D. Mulyani et al., 2022).

Media permainan edukatif yang bersumber dari situs arcademics juga terbukti ampuh dalam menarik minat belajar siswa dan dapat dijadikan contoh inovasi di masa mendatang. Penelitian Badawi dan Zumrotun (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media arcademics dapat menarik minat siswa terhadap matematika dan membuat mereka ingin belajar lebih giat. Penelitian Rifqi dkk. (2024) memberikan bukti lebih lanjut bahwa media arcademics merupakan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian tersebut menemukan bahwa siswa SDN 2 Ringintelu di Kabupaten Banyumas mengalami peningkatan kemampuan membaca dan berhitung setelah menggunakan media arcademics..

Simpulan

Motivasi dan kemampuan pengenalan bahasa anak usia dini dipengaruhi oleh penggunaan situs web permainan edukatif. Pada kelompok eksperimen, hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan dalam skor tes dan kuesioner sebelum dan sesudah perawatan. Penelitian telah menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini dan motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan edukatif yang menarik dan interaktif yang dihosting di situs web pendidikan. Guru dan orang tua sama-sama dapat memanfaatkan media ini untuk mendapatkan ide tentang cara terbaik untuk melibatkan pikiran dan gaya belajar siswa mereka.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pembimbing, orang tua, dan semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan saran sehingga penulisan artikel ini dapat berjalan dengan lancar. Terima kasih kepada tim editor jurnal obsesii yang telah memberikan kesempatan sehingga artikel ini dapat dipublikasikan.

Daftar Pustaka

Agung, G. (2023). Peningkatan kosakata bahasa inggris melalui gamesbagi siswa smp negeri 1 penebel. *Journal Of Civil Society*, *5*(1), 28–34. https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.1705

Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *6*(3), 945–962. https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048

Azizah, F. H. L., & Wardhani, J. D. (2022). Pengaruh Pemberian Stimulasi Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6245–6257. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3325

Badawi, M., & Zumrotun, E. (2023). *Pengaruh Media Arcademics terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik di SD Miftahussadah*. *14*. https://doi.org/10.47637/eksponen.v14i2.1384

Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, *3*(2), 124–130. https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885

Dian Yuliani Paramita, P. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi Kasus Implementasi Aplikasi E-Learning. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 1799–1804. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.508

Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, *03*(June), 363–368. https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955

Faila Shofa, M. (2022). Dukungan Orang Tua dalam Bermain Gadget pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6469–6477. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2485

Gutierrez, A., Mills, K., Scholes, L., Rowe, L., & Pink, E. (2023). What do secondary teachers think about digital games for learning: Stupid fixation or the future of education? *Teaching and Teacher Education*, *133*(June), 104278. https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104278

Hidayat, A., & Nur, M. (2022). Game Animasi Animal Karambol Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5863–5872. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3277

Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *4*(2), 78–87. https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98

Indarini, A. D., & Rusnilawati, R. (2022). Media Terivestor Karakter Animasi untuk Mengoptimalkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5463–5475. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3035

Jusslin, S., Korpinen, K., Lilja, N., Martin, R., Lehtinen-Schnabel, J., & Anttila, E. (2022). Embodied learning and teaching approaches in language education: A mixed studies review. *Educational Research Review*, *37*(September), 100480. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100480

Khadijah, Pulungan, E. N., Hariati, R., & Maisarah. (2022). Developing the Educational Game Tool to Improve Reading Ability of Early Childhood. *International Journal of Language Education*, *6*(1), 25–35. https://doi.org/10.26858/ijole.v6i1.20145

Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5519–5530. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198

Lee, S. H., & Aspiranti, K. B. (2023). Using multimodal educational apps to increase the vocabulary of children with and without reading difficulties. *International Journal of Child-Computer Interaction*, *36*, 100579. https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2023.100579

Leona, N. L., van Koert, M. J. H., van der Molen, M. W., Rispens, J. E., Tijms, J., & Snellings, P. (2021). Explaining individual differences in young English language learners' vocabulary knowledge: The role of Extramural English Exposure and motivation. *System*, *96*, 102402. https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102402

Mahardika, E. K. (2022). Little Bee Circuit As A Stimulation Aspect of Early Childhood Development. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5641–5647. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2878

Mansur, S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bervariasi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa*. *1*(2), 88–99. https://e-journal.staialgazalisoppeng.ac.id/index.php/pelita/article/view/20

Muir, R. A., Howard, S. J., & Kervin, L. (2024). Supporting early childhood educators to foster children's self-regulation and executive functioning through professional learning. *Early Childhood Research Quarterly*, *67*, 170–181. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.12.001

Mulyani, D., Intem, D. N., & Aziz, H. (2022). Bercerita Seraya Berkarya untuk Menumbuhkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6450–6461. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2976

Mulyani, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, *2*(03), 5–10. https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.29

Rahmadani, P., & Muryanti, E. (2023). Pengaruh Game Edukasi "Secil" terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak. *As-Sabiqun*, *5*(4), 948–956. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3520

Rahmawati, H., & Muhroji, M. (2022). Gaya Belajar Peserta Didik Usia Dini Berprestasi Akademik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6384–6394. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3176

Rifqi, A. H., Predina, S. S., & Rusdianto. (2024). Inovasi Pembelajaran : Exploting Arcademics Digital Games untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Sendikan, Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 161–169. http://repository.um.ac.id/id/eprint/4702

Rintaningrum, R., Mahfud, C., Trisyanti, U., Saifulloh, M., & Prasetyo, B. (2022). Home-Based Practical Parents Involvement in Assisting Children Learn English. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6429–6442. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3343

Riswanto, N. V., & Soraya, S. Z. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak di Desa Kadipaten Ponorogo. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(2), 317. https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i2.4887

Rumpoko, A. U. T., & Diana, D. (2022). Kesiapan Kompetensi Guru PAUD dalam Menyongsong Pendidikan AUD di Era Society 5.0. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6641–6650. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3023

Sandri, P. R., Trisnadoli, A., & Nugroho, E. S. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Dasar untuk Anak TK. *Smatika Jurnal*, *9*(02), 59–64. https://doi.org/10.32664/smatika.v9i02.384

Sari, C. A. P., Faridah, F., Kertapati, Y., & Chabibah, N. (2022). Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Game Online dengan Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6559–6568. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1946

Taylor, G., Sala, G., Kolak, J., Gerhardstein, P., & Lingwood, J. (2024). Does adult-child co-use during digital media use improve children's learning aged 0–6 years? A systematic review with meta-analysis. *Educational Research Review*, *44*(September 2023), 100614. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100614

Ummulkhair, H. N., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game Vocabulary Quiz Terhadap Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *2*(1), 155–162. https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1921

Uti, H., Munir, & Said, S. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game pada Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Daring dan Luring di MTs N 1 Gorontalo. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, *3*(3), 10–17. https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/106

Wahyuni, A., & Sari, N. F. (2022). Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe Make A Match pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6961–6969. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2300

Wahyuni, S. R. I., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Indonesia, U. P., Upi, K., & Serang, D. I. (2021). *Penerapan Game Edukasi Educandy Dalam Siswa Sd Kelas V Pada Materi Shape*. https://repository.upi.edu/67715/1/S_PGSD_1700260_Title.pdf

Wardana, I. K., Sri Astuti, P., & Sukanadi, N. (2022). Sikap Kebahasaan Guru sebagai Pemodelan Pendidikan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6777–6790. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2574

Wijayanto, B. P., & Widyasari, C. (2022). Efektivitas Buku Ajar Happy Thinking Unit I My Body untuk Meningkatkan Kosakata Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6322–6331. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3287